

**IDENTIFIKASI MASALAH YANG TIMBUL OLEH PENGGUNAAN  
GADGET PADA SISWA KELAS VIII DI  
SMP NEGERI 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Ayu Permata Sari**

**NIM: 06071381320011**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
TAHUN 2018**

**IDENTIFIKASI MASALAH YANG TIMBUL OLEH  
PENGUNAAN *GADGET* PADA SISWA KELAS VIII DI SMP  
NEGERI 1 PALEBANG**

**Disusun oleh:**

**Ayu Permata Sari (06071281320011)**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Dra. Harlina, M. Sc.  
NIP 195904251987032001**

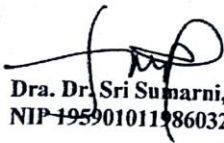
**Pembimbing 2,**



**Drs. Imron A. Hakim, M. S.  
NIP 195503281982031002**

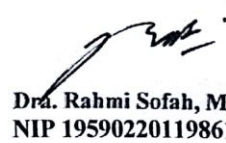
**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan,**



**Dra. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.  
NIP 195901011986032001**

**Ketua Program Studi,**



**Dra. Rahmi Sofah, M.Pd.kons  
NIP 1959022011986112001**

**IDENTIFIKASI MASALAH YANG TIMBUL OLEH  
PENGUNAAN GADGET PADA SISWA KELAS VIII DI SMP  
NEGERI 1 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

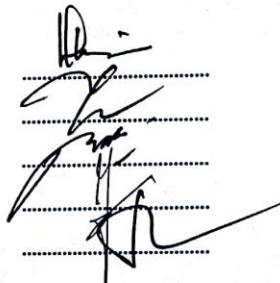
oleh  
Ayu Permata Sari  
06071281320011

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu  
Tanggal : 12 Mei 2018

**TIM PENGUJI**

- |               |                                    |       |
|---------------|------------------------------------|-------|
| 1. Ketua      | Dra. Harlina, M.Sc.                | ..... |
| 2. Sekretaris | Drs. Imron Abdul Hakim, M.S.       | ..... |
| 3. Anggota    | Dra. Rahmi Sofah M.Pd, Kons.       | ..... |
| 4. Anggota    | Drs. Syarifuddin Gani, M.Si, Kons. | ..... |
| 5. Anggota    | Dr. Sri Sumarni, M.Pd.             | ..... |



Palembang, Mei 2018  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Dra. Rahmi Sofah, M.Pd.,Kons  
NIP. 195902201986112001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Permata Sari

NIM : 06071281320011

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “Identifikasi Masalah yang Timbul oleh Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Mei 2018

Yang membuat pernyataan,



Ayu Permata Sari

NIM 06071281320011

v

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohman nirrohim

Alhamdulillahirabbilalamiin, sujud syukur kusembahkan kepada Allah SWT atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dan juga dukungan dari orang-orang tersayang akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku. Dengan penuh rasa syukur dan hormat kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. ALLAH SWT yang telah melancarkan segala urusan saya dalam menempuh perkuliahan
2. Kepada kedua orang tua, Bapak H. Anas Hasan, S.St dan Ibu Hj. Pahmidah tercinta yang selama ini telah membantu sayadalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada keluarga besar Anas Hasan, yaitu abang saya Abdus Cahyadi, SE kakak saya Anggun Nur S.Gz dan adik saya Amelia Damayanti yang selalu menjadi penyemangat dan selalu mendoakan penyelesaian skripsi ini.
4. Kepada dosen pembimbing skripsi Ibu Harina,M.Sc dan Bapak Drs. Imron A. Hakim M.S. Terima Kasih banyak untuk waktu dan bimbingan yang selama ini telah diberikan dengan tulus agar saya dapat menyelesaikan skripsi dan perkuliahan ini.
5. Kepada KAPRODI Bimbingan dan Konseling Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons. yang selalu memberi dorongan, semangat, arahan serta bantuan agar saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen pembimbing akademik Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons
7. Dosen Bimbingan dan Konseling yaitu Ibu Dra. Kelanawati, M.Sc.Ed., Bapak Drs. Syarifuddin Gani, M.Si., Kons., Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd.  
Bapak Drs. Yosep M.A, Ibu Dra. Rosyidah Kemidi, Ibu Dr. Aisyah AR.,M.Pd. Bapak Drs. Romli Menarus, S.U. Bapak Drs Amiruddin Andi. Ibu Fitri Wahyuni M.Pd, Ibu Ratna Sari Dewi, M.Pd. Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd, Bapak Sigit Dwi Sucipto, M.Pd. Terima kasih untuk setiap kesempatan, pengalaman, motivasi, serta ilmu yang tak ternilai harganya.
8. Serta kepada seluruh dosen Bimbingan dan Konseling yang turut mengajar dan memberikan ilmu.

9. Kepada Mbak Riansih, Kak Teguh, Kak Dimas, terima kasih atas bantuannya.
10. Kepada sahabat saya Elma Meuthia, Julfa Rizky, Budi Rahayu, Meilinda Putri pertiwi yang meskipun jauh disana tapi tetap selalu memberikan semangat dan dukungannya.
11. Kepada sahabat saya Restu Meilinda, Kansa Paramitha dan teman-teman yang selalu membantu dalam pengerjaan skripsi ini yaitu Fenty andani, Ayu Wiqaya, Andin Rizky Ramadhan, kak Gilang Wijaya dan Tri utami
12. Kepada teman seperjuangan dalam mengerjakan skripsi yaitu kak Yoga, .
13. Keluarga besar Bimbingan dan Konseling angkatan 2013 Palembang dan Almamater kebanggaanku yang telah memberikan banyak pengalaman berharga selama menjadi mahasiswa di Universitas Sriwijaya.
14. Kepada adik-adik Bimbingan dan Konseling angkatan 2014, 2015, 2016
15. Kampus FKIP UNSRI KM.5 Palembang
16. Keluarga besar Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya
17. Keluarga besar SMP Negeri 1 Palembang terutama Maam Devi, Maam yanti, Bapak Maryono dan Bapak Amrullah.

## MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah,6-8)

“Dan barang siapa yang memudahkan urusan orang yang kesusahan. Maka Allah Ta’ala akan memudahkan urusannya di dunia dan akhirat”

(HR.Muslim)

“Urusan kita dalam kehidupan bukanlah untuk melampaui orang lain, tetapi untuk melampaui diri sendiri, untuk memecahkan rekor kita sendiri, dan untuk melampaui hari kemarin dengan hari ini”

(Stuart B. Johnson)

## PRAKATA


Skripsi dengan judul “Identifikasi Masalah Yang Timbul Oleh Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ibu Dra. Harlina, M.Sc dan Bapak Drs. Imron A Hakim, M.S. sebagai pembimbing dalam skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A.,Ph.D., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan Skripsi ini, kepada ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd, Kons. Ketua Progam Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan Skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Bapak Drs. Syarifuddin Gani, M.Si., Kons. Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons. dan Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan Skripsi ini. Lebih lanjut Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. Kepala Sekolah serta Guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 1 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bimbingan dan Konseling dan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni

Palembang, Mei 2018

Penulis,

  
Ayu Permata Sari  
NIM 06071281320011



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Batasan Penelitian.....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 <i>Gadget</i> .....	6
2.2 <i>Handphone</i> .....	7
2.3 Faktor Yang Mendorong Penggunaan.....	8
2.4 Penggunaan.....	9
2.5 Interaksi Sosial .....	13
2.6 Dampak Penggunaan Gadget .....	17
2.7 Remaja.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Pendekatan Penelitian.....	24
3.2 Variabel Penelitian.....	25
3.3 Definisi Operasional Variabel .....	25
3.3 Populasi dan Sampel .....	25
3.4 Lokasi .....	27
3.5 Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	27
3.6 Validasi.....	28
3.7 Teknik Analisis Data .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	30
4.2 Penggunaan Handphone oleh siswa .....	31
4.3 Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan.....	36
4.4 Interaksi Sosial Siswa .....	39
4.5 Masalah Yang Timbul Pada Siswa.....	41
4.6 Pembahasan .....	44
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Saran .....	48

DAFTAR PUSTAKA ..... 50  
LAMPIRAN .....

## DAFTAR TABEL

- Tabel 3.2. Jumlah Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Unggulan Palembang**
- Tabel 3.1. Skor Jawaban Responden**
- Table 3.3 Kisi-Kisi Angket Identifikasi Masalah Yang Timbul Oleh Penggunaan *Gadget***
- Tabel 4.1. Presentase Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan *Handphone* Pada Siswa SMP Negeri 1 Unggulan Palembang**
- Tabel 4.2. Presentase Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan *Handphone* Pada Siswa SMP Negeri 1 Unggulan Palembang**
- Tabel 4.3. Persentase Responden Berdasarkan Isi Penggunaan *Handphone* Pada Siswa SMP Negeri 1 Unggulan Palembang**
- Tabel 4.4. Persentase Responden Berdasarkan Faktor Kebutuhan Penggunaan Pada Siswa SMP Negeri 1 Unggulan Palembang**
- Tabel 4.5. Persentase Responden Berdasarkan Faktor Pergaulan Pada Siswa SMP Negeri 1 Unggulan Palembang**
- Tabel 4.6. Persentase Responden Berdasarkan Interaksi Sosial Dengan Indikator Keluarga Siswa SMP Negeri 1 Unggulan Palembang..**
- Tabel 4.7. Persentase Responden Berdasarkan Interaksi Sosial Dengan Indikator Teman Sebaya Siswa SMP Negeri 1 Unggulan Palembang**
- Tabel 4.8. Persentase Responden Berdasarkan Akademik Siswa SMP Negeri 1 Palembang**
- Tabel 4.9. Persentase Responden Berdasarkan Interaksi Pada Siswa SMP Negeri 1 Unggulan Palembang**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen
- Lampiran 2 Instrumen Penelitian
- Lampiran 3 Hasil Data Penelitian
- Lampiran 4 Validasi Instrumen
- Lampiran 5 Contoh Lembar Jawaban Siswa
- Lampiran 6 Foto Penelitian
- Lampiran 7 Usul Judul Skripsi
- Lampiran 8 Halaman Pengesahan Proposal Penelitian
- Lampiran 9 Halaman Pengesahan Revisi Proposal Penelitian
- Lampiran 10 Halaman Pengesahan Seminar Hasil
- Lampiran 11 Halaman Pengesahan Ujian Akhir Program Sarjana
- Lampiran 12 SK Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNSRI Tentang  
Persetujuan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 13 Surat Persetujuan Bantuan Untuk  
Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 14 Surat Persetujuan Izin Penelitian Dari Dinas  
Pendidikan Kota Palembang
- Lampiran 15 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 17 Rekapitulasi Perbaikan Skripsi
- Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi
- Lampiran 19 Izin Penjilidan

**IDENTIFIKASI MASALAH YANG TIMBUL OLEH PENGGUNAAN  
GADGET PADA SISWA KELAS VIII DI SMP N 1 PALEMBANG**

Oleh:  
Ayu Permata Sari  
NIM : 06071281419032  
Pembimbing : (1) Dra. Harlina, M.Sc.  
(2) Drs. Imron Abdul Hakim, M.S.  
Program Studi Bimbingan dan Konseling

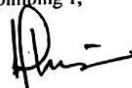
---

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan masalah yang timbul dari penggunaan *Handphone* pada siswa SMP Negeri 1 Palembang. Sampel terdiri atas 148 siswa kelas VIII yang dipilih dengan teknik *Random Sampling*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dengan skala Guttman. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 94,5% siswa menggunakan *handphone* diantara jenis *gadget* lainnya. Terdapat 90,5% siswa menggunakan *handphone* lebih daari 6 jam per hari. Masalah yang timbul dari penggunaan *handphone* dalam bidang akademik yaitu 80,7% siswa terkadang lupa mengerjakan tugas sekolah karena bermain *handphone* dirumah. Masalah yang timbul dari penggunaan *handphone* pada interaksi siswa adalah 82,4% siswa lebih memilih bermain atau menggunakan *handphone*-nya saat berada di keramaian.

**Kata Kunci:** *gadget, handphone, masalah*

Pembimbing 1,




Dra. Harlina, M.Sc.  
NIP 195904251987032001

Pembimbing 2,



Drs. Imron Abdul Hakim, M.S.  
NIP. 195503281982031002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dra. Rahmi Sofah, M.Pd.,Kons.  
NIP 195902201986112001

**IDENTIFICATION OF PROBLEMS ARISING BY USEDD OF GADGET  
IN CLASS VIII BY STUDENTS IN SMP N 1 PALEMBANG**

By:

Ayu Permata Sari

NIM : 06071281419032

Advisors : (1) Dra. Harlina, M.Sc.

(2) Drs. Imron Abdul Hakim, M.S.

Study Program Guidance Of Counseling Education

---

**ABSTRCT**

This study aims to illustrate the problems that emerging from *handphone* usage by the students of SMP Negeri 1 Palembang. The population of this study were 325 student of grade VIII. Sample were selected 148 student using simple random sampling techniques. This research use quantitative approach with survey method. Data collection techniques use questionnaires with Guttman scale. Data were analyze by descriptive approach. The results showed that 94.5% of students used *Handphone* among other types of gadgets. There are 90.5% of students used *Handphone* more than 6 hours long in a day. Problems that occurred from the used of *Handphone* in the academics system is 80.7% of students sometimes forget to do their schoolwork because of activated with mobile phone at home. Problems that occurred from the used of *Handphone* in the interaction of students is 82.4% of students was prefer to play or used his mobile phone while they were in a crowd.

**Keywords: gadget, handphone, problem**

Advisor 1,



Dra. Harlina, M.Sc.  
NIP 195904251987032001

Advisor 2,



Drs. Imron Abdul Hakim, M.S.  
NIP. 195503281982031002

Knowing,

Head of guidance of counseling study program



Dra. Rahmi Sofah, M.Pd.,Kons.  
NIP 195902201986112001

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1. Latar Belakang

Perkembangan zaman ke arah era globalisasi yang menuntut manusia harus mampu untuk mengetahui dan paham mengenai banyaknya perubahan yang tengah dan akan terjadi pada saat ini dan masa yang akan datang, sangatlah menjadi perhatian bagi seluruh sumber daya manusia saat ini. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia pada berbagai bidang dan memberikan dampak yang begitu besar. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia rata-rata sudah memiliki *Gadget*. Bahkan tak jarang jika sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *Gadget* sesuai dengan kebutuhannya.

*Gadget* kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern, mulai dari laptop, tablet, ponsel atau ponsel pintar. Menurut Garini (2013), gadget adalah Semua perangkat teknologi canggih tersebut tak sekedar menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk mengetahui berbagai informasi dan pengetahuan. Karenanya tak mengherankan bila banyak orang asyik menggunakan *Gadget* hingga lupa waktu. Pengguna *Gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan *Gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan *Gadget* menghabiskan sebagian waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *Gadget*.

Kemajuan teknologi juga sangat berpengaruh bagi anak remaja yang selalu ingin tahu hal-hal yang baru dan unik. Kondisi mereka merupakan usia paling rawan terhadap pengaruh-pengaruh dari luar. Seringkali dengan mudah orang mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya, dan sebagainya.

Sarlito Sarwono (2010; ) dalam buku *Psikologi Remaja* mengatakan bahwa Masa remaja adalah masa di mana seseorang anak mencari jati dirinya. Oleh karena itu orang tua sangat berperan penting dalam menerapkan cara yang sesuai bagi setiap anak/remajanya supaya menjadi seseorang yang berkarakter dan mempunyai pemikiran positif. “

Jika remaja salah dalam menanggapi setiap info dan pesan yang mereka peroleh dari media teknologi tersebut, akan berpengaruh pada perilaku dan pola

pemikiran mereka. Darajat (1990: 23) remaja adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Awal masa remaja kira-kira berlangsung pada usai tiga belas hingga limabelas tahun. Masa remaja merupakan masa pencarian jati diri seseorang sehingga pada masa ini, seseorang akan dengan sangat mudah terpengaruh dan mudah menyerap hal-hal baik positif dan negative. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Menurut hasil penelitian Sharen (2015) penggunaan *Gadget* mencapai 69% yang menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* termasuk dalam kategori tinggi. dalam penelitian Chusna (2017) frekuensi penggunaan *gadget* pada siswa tergolong tinggi yaitu sebesar 58,54%. Dalam Penelitian Fajrin (2013) mengungkapkan bahwa penggunaan *Gadget* memiliki dampak negatif yang sangat besar terhadap kehidupan pendidikan, sosial, dan keagamaan. Menurut hasil penelitian Sharen (2015) penggunaan *Gadget* mencapai 69% yang menunjukkan bahwa penggunaan *Gadget* termasuk dalam kategori tinggi. Mereka jadi malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, mereka malas untuk pergi kemana saja dan malas untuk melakukan kewajiban mereka untuk beribadah.. Menurut sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *Gadget* usia dini tidak disarankan, Tjhin Wiguna, SpKJ(K), dari Divisi Psikiater Anak dan Remaja Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia/Rumah Sakit Ciptomangunkusumo (FKUI/RSCM) Jakarta akibat hal ini anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi (Lailiyah Fizatul. 2016). Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang, alhasil anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi. Salah satu tugas perkembangan remaja berhubungan dengan penyesuaian sosial.

Dalam hal ini kelompok sebaya memiliki pengaruh karena di masa remaja pada dasarnya individu lebih banyak berada dilingkungan luar rumah dan cenderung berkumpul bersama sebayanya untuk berinteraksi secara langsung agar dapat timbul pengaruh satu sama lain. Tetapi sekarang interaksi yang harusnya dilakukan secara langsung tanpa disadari telah bergeser dengan adanya media sosial yang menjadikan individu dapat berinteraksi walaupun secara tidak langsung.



Indonesia menduduki posisi kelima besar dunia pengguna *Gadget* terbanyak. Diprediksi memiliki rata-rata pertumbuhan hampir 70% tiap tahunnya sejak 2010 sampai 2013 untuk peningkatan pasar *Gadget*. Dari setiap 100 orang pengguna *Gadget*, 70 orang diantaranya ialah anak remaja yang berperan aktif dalam penggunaan *Gadget* (Heriyanto, T. 2014). Dalam SIARAN PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014 dalam Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet, Penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Ada sekitar 20% responden yang tidak menggunakan internet, alasan utama mereka adalah tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet atau bahwa mereka dilarang oleh orang tua untuk mengakses internet (Hardianti. 2017)

Adanya gadget di ranah keluarga mengakibatkan kurangnya pola interaksi antara anak dan anggota keluarga lainnya. Sehingga sudah tidak ada lagi kehangatan dalam keluarga. Mayoritas masyarakat dengan tingkat ekonomi yang termasuk kategori kelas atas dalam segi ekonomi biasanya disibukkan dengan pekerjaannya tidak memiliki kesulitan untuk memberikan gadget pada anaknya. *Gadget* dapat dianggap sebagai obat penawar atau hiburan untuk anak disaat orang tua sibuk bekerja dan juga tidak adanya pengawasan yang baik dalam menggunakan gadget.

Menurut Abu Ahmadi (2004), Bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu (peserta didik) agar dengan potensi yang dimiliki mampu mengembangkan diri secara optimal dengan jalan memahami diri, memahami lingkungan, mengatasi hambatan guna menentukan rencana masa depan yang lebih baik. Prayitno dan Erman Amti (2004: 99), Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, atau orang dewasa; agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang dilakukan di SMP Negeri 1 Unggulan Palembang pada masa P4. Peneliti menemukan bahwa dalam kesehariannya banyak siswa yang sudah sulit dilepaskan dari *Gadget*-nya. Disini peneliti lebih berfokus pada *handphone* yang merupakan salah satu dari banyak jenis *gadget* Hal ini menimbulkan

beberapa permasalahan seperti pelanggaran peraturan karena sekolah melarang siswa untuk membawa *Gadget* sehingga sering terjadi penyitaan baik itu *Handphone* atau jenis gadget lainnya. Ketika saya melaksanakan P4, pihak sekolah secara rutin melakukan sidak dan penyitaan *Handphone* untuk memberikan efek jera paada siswa. Tetapi hal tersebut tidak membuat siswa takut untuk tetap membawa *Handphone*-nya secara diam-diam kesekolah. Dalam wawancara singkat dengan siswa secara acak peneliti menemukan bahwa terkadang siswa membawa *handphone* kesekolah hanya untuk bermain *game*, membalas *chat* atau sekedar pembuktian bahwa ia juga berani seperti teman-temannya. Secara tidak langsung terlihat bahwa siswa tidak dapat terlepas dari *Handphone*-nya. Ketika ada acara sekolah dan siswa di perbolehkan membawa *Handphone* kesekolah mereka cenderung sibuk bermain atau *chatting* dengan *handphone* mereka masing-masing untuk dan tidak banyak berinteraksi dengan orang sekitar apalagi yang bukan teman dekatnya padahal sekolah memberi izin mereka untuk membawa *Handphone* agar mereka dapat mendokumentasikan acara yang ada disekolah sehingga mereka tidak menggunakan *handphone*-nya untuk kepentingan sekolah.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengidentifikasi lebih lanjut tentang pemasalahan yang timbul oleh penggunaan *Gadget* oleh siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Unggulan Palembang.

## **1. 2. Batasan Penelitian**

Mengingat banyaknya jenis *gadget* yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam penelitian ini. Adapun penggunaan gadget yang diteliti adalah *Handphone*.

## **1. 3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan *Handphone* pada siswa ?
2. Apa faktor yang mendorong penggunaan *Handphone* oleh siswa ?
3. Bagaimana interaksi sosial siswa dengan adanya *Handphone*?
4. Apa masalah yang timbul oleh penggunaan *Handphone*?

#### **1. 4. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penggunaan pemakaian *Handphone* oleh siswa
2. Untuk mengetahui faktor yang mendorong penggunaan *Handphone* oleh siswa
3. Untuk mengetahui interaksi sosial siswa dengan adanya *Handphone*.
4. Untuk mengetahui masalah yang timbul oleh penggunaan oleh siswa *Handphone*.

#### **1. 5. Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan Bimbingan dan Konseling khususnya dalam masalah penggunaan *Gadget* oleh siswa.

##### **1.5.2. Manfaat Praktis**

###### 1. Bagi Siswa

Setelah dilaksanakan penelitian ini diharapkan agar dapat mengenali dirinya sendiri serta mampu menggunakan *Gadget* dengan bijak dan lebih baik

###### 2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengetahui permasalahan yang mungkin timbul karena penggunaan *Gadget*.

###### 3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan bagi guru terutama guru Bimbingan dan Konseling dalam menghadapi siswa yang memiliki masalah karena penggunaan *Gadget*.

###### 4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi seorang konselor.

## Daftar pustaka

- Abu Ahmadi dan Ahmad Rohim. 2004. Bimbingan Dan Konseling. Jakarta: Rieka Cipta.
- Anggit Purnomo. 2014. Hubungan Antara Kecanduan Gadget Terhadap Empati Mahasiswa. Skripsi. Program Studi Psikologi. Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Anonymuse. 2013."Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main". <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>. Diakses pada 27 januari 2017
- Astin Hikmah. 2014. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa. Ejournal Volume 5. Dinas Pendidikan Kota Surabaya.
- Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, Franly Onibala. 2015. Manado. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. Ejournal Keperawatan (E-Kep) Volume 3. Nomor 2. Kedokteran Universitas Sam Ratulangi.
- Balitbang, SDM Kominfo. 2013. Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Komunikasi Serta Implikasinya Di Masyarakat. Jakarta: Media Bangsa
- Dady Aji Prawira Sutarjo. 2015. Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya Dan Self Efficacy Dengan Hasil Belajar. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Departemen Komunikasi dan Informasi. 2014. Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan gadget dan teknologi. Jakarta: Keminfo
- Deswita. 2006. Psikologi Perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Elsa juwita. 2015. Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa Sma Negeri 5 Bandung. Ejournal Sosietas, Vol. 5, No.1. Program Studi Pendidikan Sosiologi. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Fransisca Karunia. 2013. "Penggunaan Gadget Terhadap Sosialisasi Remaja".. <Http://Psikologi-Untar.Blogspot.Co.Id/2013/11/Penggunaan-Gadget-Terhadap->

Sosialisasi.Html . Diakses pada 27 Januari 2017

Ferdiana, Maya. 2017. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD Volume 5 No: 2. Universitas Negeri Malang

Hastuti. 2012. Psikolog Perkembangan Anak. Yogyakarta: Tugu Publisher.

Hurlock, Elizabeth B. 2004. Psikologi Perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Terjemahan tanpa nama penterjemah tanpa tahun. Jakarta: Erlangga.

Inda Lestari, Agus Wahyudi Riana, Budi M Taftarzani. 2014. Pengaruh Gadget Dalam Hubungan Sosial Keluarga. Prosiding Ks: Riset & Pkm Volume: 2. Nomor: 2. Universitas Padjajaran.

Iswidharmanjaya, Derry. 2011. Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Google book. Diakses pada 29 januari 2017

Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto. 2011. Internet untuk Anak Tercinta. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Lailiyah, Faizatul. 2016. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Corat-Coret (Doodling) Pada Anak Usia Dini Yang Cenderung Bermain Gadget. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.

Lucia Tri Ediana, F. Anita Herawati. 2014. Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) Dalam Menggunakan Gadget. Jurnal. Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP. Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Metta. 2013."Kapan waktu tepat memperkenalkan gadget pada anak". [.http://bidanku.com/kapan-waktu-tepat-memperkenalkan-gadget-pada-anak](http://bidanku.com/kapan-waktu-tepat-memperkenalkan-gadget-pada-anak). Diakses pada 27 januari 2017

Margono. 2009. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber. Jakarta: Prenada Media

- Noegroho, Agoeng. 2010. Teknologi Komunikasi. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Prayitno dan Amti, Erman. 2004. Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta : Rieka Cipta.
- Prayitno, dkk. 1997. Seri Pemandu Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah (Buku II). Padang: UNP Press.
- Pertama, Yordi.A. 2015. Dampak positif dan negatif dalam menggunakan gadget. [www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget](http://www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget). Diakses pada 28 januari 2017
- Prayudi, S.A. 2015. Fenomena Penggunaan Smartphone Di Kalangan Pelajar (Studi Kasus Di SMP Islam Athirah I Makassar).Di akses pada tanggal 4 maret 2018 dari <http://repository.unhas.ac.id/handle/123456789/10322>
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2012. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sarwono, Sarlinto 2012. Psikologi Remaja. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suci Hardianti, Abdul Abdi, Muhammad Harun. 2017. Penggunaan Multimedia Smartphone Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Kelas XI IPS di SMA Laboratorium Unsyiah Banda Aceh. Vol 2 No: 3. Program Studi Pendidikan Geografi. FKIP. Universitas Syahkuala, Banda Aceh
- Sugiyono. 2015. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Cetakan ke 22. Bandung: ALFABETA
- Suryabrata, sumadi 2008. Metodologi Penelitian. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Surya, Yuyun W.I. 2002. Pola Konsumsi dan Pengaruh Internet sebagai Media Komunikasi Interaktif pada Remaja (Studi Analisis Persepsi pada Remaja di Kotamadya Surabaya). Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Surabaya.
- Suryani. 2013.Penyediaan Diri Pada Masa Pubertas. [Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Konselor/Article/Viewfile/876/73](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Konselor/Article/Viewfile/876/73). Diakses Pada 12 Mei 2017

Tria Puspita Sari, Amy Asma Mitsalia. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al-Mukmin. Volume 13 No: 2. Kebidanan Stikes PKU Muhammadiyah Surakarta.

*The Halifax Insurance Digital Home Index. 2014. Technology Threatens Family Relationships.* <http://www.lloydsbankinggroup.com/Media/Press-Releases/2014/halifax/halifax-insurance-digital-home-index/>. Diakses pada 11 Mei 2017

Utami. 2017. Upaya Peningkatan Interaksi Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Drill And Practice Pada Materi Stoikiometri Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Teras Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal FKIP UNS.* [Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id/Index.Php/Kimia/Article/Download/9769/8062](http://Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id/Index.Php/Kimia/Article/Download/9769/8062). Diakses Pada 14 Mei 2017

Wahyuni, S. 2014. <http://www.slideshare.net/LyaKyohye/karya-tulis-peranan-gadget-dalam-kehidupan-7075533>. Diakses pada 29 januari 2017

West, Richard. Lynn H.Turner. 2007. Pengantar Teori Komunikasi. Yogyakarta: Media. Pressindo

Zikri Fachrul Nurhadi. 2017. Teori Komunikasi Kontemporer. Jakarta: Prenada Media group